Retrospectiva Life is Strange - (Im)Possível Voltar Atrás

intro

Quando um jogo sai, muitas vezes ele quebra barreiras e paradigmas, trazendo respostas para algumas questões como: se o gênero irá agradar ao público alvo, se esse gênero novo vai ser lucrativo, se mecânicas funcionam, se o tema será considerado tabu, etc. Quando um jogo tem respostas favoráveis e consegue caminhar por esse caminho repleto de incerteza e em geral se sobressai, ele mostra o que é possível, o que dá certo e o que não dá, se erra em alguns aspectos mostra (ou melhor dizendo, o que ainda não deu).
Esse jogo fica com o mérito, e abre as portas para novos concorrentes, ou que se inspiraram nele ou que já tinham uma ideia ou conceito parecidos, mas que não foram ou podiam se arriscar nesse mar de incerteza. Quando a Telltale Game mostrou que as pessoas ainda tinham um interesse muito forte em jogos de interação simples, com o foco em história e divididos em episódios, um dos primeiros jogos que fez uma frente a esse formato, que não foi feito pela Telltale, foi justamente Life is Strange, da Square Enix, concebido e desenvolvido pela Don't Nod.
Assim eu tirei um tempo para revisitar o jogo que me fez voltar a jogar jogos episódicos depois de prometer que nunca mais faria isso após duas experiências decepcionantes lá quando saíram (The Walking Dead: Season Two e The Wolf Among Us). Bem vindos à minha retrospectiva Life is Strange.

Desenvolvimento (O estúdio por trás do jogo: Don't Nod)

Antes de abordar o jogo tema, se faz necessário falar do estúdio responsável pelo desenvolvimento dele, a **Don't Nod**, um estúdio francês foi fundado em 2008, formado por antigos funcionários da Ubisoft e Electronic Arts. Em parceria com a Capcom, a Don't Nod lançou o primeiro jogo dela em 2013: ***Remember Me***, um jogo de ação e aventura situado em uma Paris futurista. Eu terminei o jogo somente para fazer essa retrospectiva, posso dizer que é legal, um combate sólido, uma ambientação bonita, uma história interessante, mas com a exploração muito limitada e baixo fator de replay. Para uma propriedade intelectual nova, Remember Me vendeu relativamente bem, 1 milhão e 400 mil unidades desde o seu lançamento, mas longe longe das 2 milhões de vendas esperadas para ser um sucesso comercial. Por conta desse desempenho nas vendas, o estúdio ficou em uma situação limite e impossibilitado de tentar uma continuação ou alguma coisa no mesmo escopo.
Enquanto trabalhavam em Remember Me, um time pequeno de 15 funcionários começou a cultivar a semente do próximo jogo. O projeto inicialmente tinha o apelido de '***What If***', e seria publicado pela própria Don't Nod e lançado como um jogo único, mas o plano de autopublicação foi abandonado. Em busca de uma parceira para a publicação, vários

estúdios candidatos rejeitaram o pitch pelo simples fato do protagonista do jogo ser uma mulher. A única que não foi contra a ideia foi a Square Enix.
Eventualmente foi decidido que o jogo seria lançado no formato episódico, devido a uma uma combinação de fatores, como restrições de orçamento, o ritmo mais lento do jogo, além de manter um apoio ao desenvolvimento depois do lançamento do jogo. O nome 'What if' também foi descartado devido a um filme intitulado 'The F Word', lançado em 2014, que por conta de censura foi renomeado em alguns territórios para 'What If', então o projeto foi renomeado para '*Life is Strange*', que era o nome do primeiro episódio durante o desenvolvimento.
O primeiro episódio foi publicado em janeiro de 2015, e de forma geral os lançamentos foram acontecendo de forma bimestral, com o último episódio sendo lançado em outubro do mesmo ano.

Design

O jogo possui **gráficos** estilizados, não ao ponto de ser cartunizado, mas muito longe do fotorrealismo. A impressão que fica é que todos os modelos, tanto dos objetos quanto dos personagens, não possuem textura, dando um estilo bem uniforme em ambos tipos. Ainda que a qualidade gráfica não seja realista, a direção de arte faz um excelente uso da iluminação e da paleta de cores.
Arcadia Bay, apesar de ser uma cidade que não existe, emana a energia de uma cidade viva, devido à sua alta caracterização. Em cada local da cidade, sejam espaços públicos e abertos, fechados e particulares ou pequenos cômodos são marcados por detalhes que tornam esses lugares vivos. Esses detalhes não só contam um pouco da história desses locais ou de como é a rotina deles, mas também dos personagens que os frequentam e dos tipos de pessoas que por ali passaram.
Os **modelos dos personagens** são bonitos, e mesmo dois personagens de um mesmo arquétipo, por assim dizer, são caracterizados de jeitos tão diferentes que cada personagem parece de fato um personagem e não um boneco digital. No geral, não se movimentam tanto, mas quando se movimentam agem de forma suave. Exceto por uma parte. Todas as falas, sem exceção, possuem uma péssima sincronia labial, um detalhe que não foi corrigido nem mesmo na remasterização do jogo em 2021. Alguns poderiam defender esse defeito dizendo que a Don't Nod é um estúdio francês, e na época não tinha locações em outros países como no Canadá, mas essa desculpa não bate. Apesar do time original de fato não ser falante de inglês, todo o roteiro foi convertido da língua francesa para a língua inglesa, todo o áudio original foi gravado em inglês com atores americanos em Los Angeles, Califórnia, e ainda supervisionados pelos desenvolvedores via Skype. Mesmo sendo um detalhe gráfico e não de desempenho, essa estranheza compromete a imersão de um jogo cujo um dos focos principais é o diálogo entre os personagens. Mas apesar do péssimo sincronismo labial, no geral todos os personagens são capazes de expressar as mais diversas emoções.
O senso de atmosfera é intensificado através da **trilha sonora**. Para combinar com o gosto pessoal da protagonista (e um pouco da deuteragonista), as músicas licenciadas fazem parte do gênero indie folk, um gênero com instrumentos mais acústicos e com um ritmo mais relaxado. As faixas foram escolhidas a dedo por um dos diretores, e entre os artistas escolhidos o de maior destaque talvez seja a banda Syd Matters, cujo vocalista, Jonathan

Morali, foi responsável pela composição da trilha sonora original. A maior parte das trilhas originais carregam um clima de tranquilidade.

Jogabilidade

O jogo funciona bem como um adventure point 'n click, mas sem um cursor na tela. O jogador é solto em um cenário não muito extenso, onde ele pode interagir com objetos e pessoas. Alguns cenários podem ser atravessados sem qualquer exploração, outros contém quebra-cabeças que precisam ser resolvidos para prosseguir. Ainda que haja um objetivo específico, a beleza do jogo é interagir com os elementos opcionais. Com objetos, muitos são apenas um comentário relacionado ao item em questão, mas com outros é possível interagir de forma a até impactar em acontecimentos futuros. Já com personagens é possível fazer um pensamento sobre o que Max acha da pessoa em questão, e na maioria dos casos o jogador também pode iniciar uma conversa entre os dois. Algumas interações se limitam a Max dar duas (às vezes três) respostas possíveis ao que o outro personagem diz, mas para outros é possível comentar ou realizar perguntas ou comentários mais de uma vez sobre um assunto qualquer. Esse tipo de interação com os outros personagens agrega a história porque não só mostra um pouco dos personagens, mas expande as relações entre eles e as suas opiniões dos outros.

Também como parte da interação em cada cenário visitado existe uma **oportunidade para uma foto**, o que marca a personalidade da protagonista. Cada episódio possui 10 fotos que podem ser tiradas, algumas são bem simples, bastando interagir com o objeto ou personagem, outras requerem o uso da reversão do tempo para se tornarem acessíveis. Obtê-las não interfere no desenrolar do jogo, apenas age como um coletável entre os episódios.

A grande mecânica e chamariz do jogo é a **Reversão do Tempo**. Ao se concentrar por alguns segundos, Max é capaz de retroceder e reverter algumas ações e interações feitas, tanto por ela quanto por outras pessoas ou objetos, o que é um passo importante para lidar com os outros ou resolver quebra-cabeças. Nos primeiros episódios, Max vai precisar de alguns objetos fora do seu alcance, mas uma interação inicial pode causar a destruição ou a perda desses objetos. Mas agora ciente dessa interação mais direta, o jogador pode (em alguns casos deve) retroceder para desfazer esses acidentes.

Também é um recurso que serve para obter informações importantes. Em uma primeira interação com algum personagem, ele pode dar a sugestão de uma informação mais profunda, mas ficará por isso, mesmo se o jogador insistir. Mas caso o jogador realize uma reversão, ele pode adiantar a insinuação antes, e assim o personagem em questão pode dar mais detalhes sobre o assunto. Usar essas novas informações também destravam interações únicas com objetos e outros personagens, podendo inclusive melhorar a relação de Max com o personagem em questão. Isso poderia ser uma mecânica muito quebrada em um jogo focado em narrativa e escolhas que alteram o curso da história, mas graças a um bom design, foi uma união que deu muito certo. Mais sobre isso eu comento na história.

Sobre os **quebra cabeças**, em uma primeira jogatina eles têm um nível de dificuldade moderado, principalmente por conta do uso da volta no tempo, mas nenhum tão difícil ao ponto de precisar de um detonado ou vídeo tutorial. A maioria deles tem apenas uma solução, que envolve a interação com os objetos, conversas com os personagens e voltas no tempo para liberar novas interações ou opções de diálogo. Ainda que em uma primeira vez eles possam ser frustrantes, eles estimulam a interação com os itens e personagens e

as voltas no tempo, o que torna a experiência de jogar mais dinâmica e não simplesmente apertar para seguir em frente e tomar algumas escolhas com o apertar de um botão.

História e Escolhas (spoilers)

A história foca em **Maxine 'Max' Caulfield**, uma garota de 18 anos que depois de viver em Seattle resolveu voltar para a sua cidade natal, a cidade fictícia de Arcadia Bay, no estado do Oregon, para realizar a educação sênior na Academia Blackwell, com foco em fotografia.
Max é uma personagem muito encantadora. Em um panorama geral, ela prefere estar em uma posição de testemunha, de observadora, do que de fato uma agente ativa de algum evento ou acontecimento, o que casa muito bem com a aspiração dela por fotografia. Por ser muito tímida, ela tende a demonstrar muito pouco os sentimentos para pessoas com quem tem pouca intimidade, e por conta disso é natural que jogando com ela tenha a possibilidade de tomar escolhas mais egoístas, muitas dessas escolhas sempre focando no que os outros vão pensar dela. Ao mesmo tempo, ela é bondosa e capaz de sentir empatia pelas outras pessoas, o que também torna possível ações de ajudá-las em detrimento da própria posição ou do bem estar. E é nessa mistura de timidez com generosidade que aparecem muitas das escolhas presentes no jogo, mas sobre isso eu comento depois.
Após ter um pesadelo de uma tempestade destruindo a cidade em meio a uma aula, ela decide ir ao banheiro para se refrescar. Eis que ela testemunha **Nathan Prescott**, um dos alunos, de uma família de prestígio, assassinar uma garota dentro do sanitário. Nesse ponto ela descobre que tem a habilidade de retroceder no tempo, e com esse dom consegue impedir o assassinato da moça.
A moça em questão é **Chloe Price**, a melhor amiga de infância dela que mudou drasticamente desde a ida de Max para Seattle, e que além de uma situação pessoal bem complicada, está atrás de uma amiga muito próxima chamada Rachel Amber, que desapareceu repentinamente. Chloe é praticamente um negativo da Max: ela é agressiva, extrovertida e com um temperamento explosivo. Ela não se importa se vai dizer ou fazer algo que magoe ou machuque alguém e se exime muito da responsabilidade por suas ações. Essa não foi a imagem que Max tinha dela quando partiu, mas o jogo consegue mostrar o porquê ela ficou desse jeito, lidando com o luto pela perda do pai, o sentimento de abandono pela Max e mais tarde por Rachel, além da relação problemática com a mãe, Joyce Price, e com o padrasto, David Madsen. Apesar dessa personalidade quase que antônima da Max, as duas se reaproximam muito, fazendo de Chloe a pessoa que Max mais se importa durante todo o jogo, e, de forma padrão, a única personagem para quem Max revela o seu poder de voltar no tempo.
Além de Chloe, a trama traz personagens muito interessantes: como Victoria Chase, uma patricinha talentosa com necessidade de humilhar todos que se opõe à sua vontade; Frank Bowers, um traficante que possui uma dívida com Chloe; Joyce Price, a mãe de Chloe e esposa de David, garçonete no restaurante Two Whales; o já mencionado David Madsen, um ex-fuzileiro naval agora chefe de segurança da Academia Blackwell; Mark Jefferson, o professor de fotografia da Max, sempre esperando o melhor dela; Kate Marsh, uma aluna sofrendo bullying após a realização de uma festa; e o meu favorito Warren Graham, o nerd geek legal da galera.
E assim segue a história, Max aprendendo a utilizar o novo dom dela, se reconectando com Chloe, vivendo uma vida de estudante, ao mesmo tempo que tem que lidar com um aluno perverso e perigoso, e desvendar os mistérios de Arcadia Bay. Cada episódio age como um

marco na jornada de Max: o primeiro apresenta ela, o ambiente que ela se encontra e os outros agentes e também o dom dela; o segundo episódio começa a fase de adaptação desse cenário; o terceiro dá início a investigação do mistério de Rachel Amber e a relação dele com a situação de Kate Marsh; o quarto avança na investigação e faz revelações importantes; e finalmente o último, agora que quase todas as peças do quebra cabeça foram identificadas e a maior parte está encaixada, finaliza a história.

O ritmo do jogo segue bem lento, de forma que assim Max consiga aproveitar uma parte de cada faceta da sua vida, os momentos diversos que ocorrem entre as interações com as pessoas do dia a dia de estudante dela, a tensão existente na casa de Chloe, ou o medo do desconhecido nas partes da investigação.

Sobre o sistema de escolhas, uma coisa que poderia ser muito roubada para a progressão da história seria a habilidade de Max de voltar no tempo, o que poderia deixar o panorama geral da história visível e previsível, mas felizmente o poder dela não compromete a história. Existem dois tipos de escolhas, as menores e as maiores. Essa divisão faz parecer que as menores têm um impacto menor e que as grandes mudam radicalmente o desenrolar da história, mas não é bem assim.

As menores acontecem ao longo de cada segmento, e não afetam o desenrolar da história, apenas as interações entre Max e os outros personagens. Pegando como exemplo deixar Daniel fazer um desenho da Max: deixá-lo desenhá-la vai gerar uma postagem na rede social, uma conversa da Max com Warren, e se torna um ponto a favor de convencer o Daniel a ir na festa do Vortex Club no episódio 4, e meio que só isso; recusando-se a fazer o desenho, esses elementos deixam de existir.

As escolhas grandes são oferecidas ao final de um segmento antes de passar para a próxima parte da história, então quando uma escolha é tomada e o jogador segue em frente fica impossível retroceder. É possível voltar logo após tomar essa escolha, mas a história dá apenas uma impressão geral e um vislumbre dos possíveis impactos que aquela escolha carrega, e é claro que nem sempre é possível prever os impactos diretos e indiretos das escolhas. No geral, essas escolhas não afetam o andamento da história, mas sim a relação entre os personagens.

A escolha de maior impacto no desenrolar talvez seja o destino de Kate Marsh. Kate é uma aluna que sofre bullying durante todo o primeiro episódio. Algumas escolhas são colocadas sobre a postura de Max em relação a essa situação, como tirar uma foto do segurança intimidando Kate ou interferir na interrogação dele. Ao longo dos dois primeiros episódios, esse ambiente tóxico compromete o bem estar de Kate, o que faz com que ela ao final do episódio 2 tire a própria vida. Max consegue voltar no tempo e chegar até Kate, mas seu dom causa um gasto físico muito forte, e é baseado nas ações dela com Kate até esse ponto e o que ela disser para Kate que vão ditar se ela se salva ou se desiste. Se ela desistir, comentários ao redor da cidade irão circular sobre uma aluna ter tirado a própria vida, mas se ela conseguir se salvar, Max a visita no episódio 4, um momento bem esperançoso, por sinal.

E é a partir desse momento que Max junto com Chloe buscam uma conexão entre o incidente com Kate e o desaparecimento de Rachel Amber. Ainda que o coração da história seja sobre a relação entre Max e Chloe, é a procura por Rachel e por respostas que move e explora esse coração.

Falando nela, é impressionante como Rachel é uma personagem tão interessante e tão impactante, apesar de nunca aparecer fisicamente em nenhum momento. Ao longo de todo o jogo, apenas uma foto dela é mostrada, mas conversando com muitas pessoas ao redor de Max, muitas delas tiveram alguma história ou ligação com ela, em particular Chloe. O

que causa um choque em Chloe quando descobre que Rachel saía com o fornecedor dela e a quem ela deve dinheiro, Frank.
Depois desse choque, Max descobre que através das fotografias ela consegue voltar no tempo por um quadro limitado de espaço e tempo, mas com um lado negativo: ao retornar, ela volta para o momento onde estava antes, mas sem estar ciente das alterações, e ao salvar o pai de Chloe, William, ela desencadeia um evento trágico similar: por causa disso Chloe fica tetraplégica. Percebendo que não pode corrigir todo o curso da história, Max volta novamente e desfaz o impedimento da morte de William, e volta para o estado anterior. Isso também poderia ser uma habilidade quebrada, mas que ocorre somente em momentos específicos da história, sendo um ponto importante para a resolução da história no capítulo final.
A próxima peça do quebra cabeça é o personagem Nathan Prescott. A figura de maior desprezo durante todo o jogo deve ser a dele, muito mais do que David Madsen, Frank Bowers, ou mesmo Victoria Chase. Por vir de uma família rica e que possui muita influência sobre Arcadia Bay, que inclusive foi por conta do apoio financeiro da família que Nathan conseguiu se tornar um aluno, ele sente que está acima da lei e de todos os outros, por isso não mede palavras ao confrontar e ameaçar os outros, em particular mulheres como Max e Chloe, ou mesmo agredir outros alunos como Warren. Mas por mais que ele seja cruel, existe uma cobrança interna, possivelmente implementada pela família, de se mostrar como alguém capaz e no controle da situação. Em paralelo demonstra instabilidade emocional e mental (e possivelmente física) em várias situações, o que não justifica o comportamento dele, muito menos o exime das irresponsabilidades e crimes cometidos (que serão mostrados, mais para frente), mas dá alguns tons de cinza ao personagem que é mostrado muitas vezes como a definição da maldade.
Mas com o intuito de expô-lo é que Max e Chloe encontram uma linha direta entre ele e Rachel, o que as levam a descobrir um abrigo secreto em uma propriedade dos Prescott onde meninas são dopadas e colocadas em cativeiro para servir de arte para Nathan. Elas também descobrem o destino de Rachel: um saco com restos no Ferro Velho onde Chloe se abriga. Na busca por ele, é revelado que o responsável pelo abrigo não é Nathan, mas sim o professor carismático da Max e do Nathan na Blackwell Academy, Mark Jefferson, que mata Chloe e dopa Max, a levando de volta para o abrigo.
Ele explica que possui uma obsessão por capturar os momentos durante a perda da inocência de garotas, e que ele conseguiu montar o abrigo com a ajuda da família Prescott ao se aproximar de Nathan, agindo como uma figura paterna, ao mesmo tempo que o manipulava. Ele revela também que Nathan tentou replicar os métodos dele, e que começou por Rachel Amber, mas que provocou a morte dela ao aplicar uma overdose de sedativo nela. O interessante dessa reviravolta é que desde o primeiro episódio, Jefferson é colocado como uma figura positiva, ainda que falha: ele é gentil com todos os alunos da Academia, ele instiga Max a participar do concurso Heróis do Cotidiano, a elogia caso ela consiga ajudar Kate a se salvar, e se recusa a ceder às ameaças de Victoria. Por conta dessa postura, ele se torna um dos suspeitos mais improváveis no caso Rachel, algo que não acontece com Nathan, que desde o primeiro episódio é uma figura perigosa, e o óbvio suspeito, muitas vezes dado como de fato o culpado, por todo o mistério.
Apesar de colocada em uma situação limite e ciente dos horrores cometidos pelo professor, Max usa a habilidade da janela de tempo para expôr Jefferson antes mesmo de se reencontrar com Chloe, e de brinde ainda reverte a decisão de não de participar do Concurso Heróis do Cotidiano e entrega a foto que ela rasgou segundos antes de salvar

Chloe. E assim, Mark e Nathan são presos, Chloe é salva pela milionésima vez, e Max viaja para San Francisco dando um salto na carreira de fotógrafa, e tudo termina bem.
Bom, antes fosse assim. No meio da galeria, Max volta a ter visões do Tornado, e ao usar o celular, Max escuta Chloe no meio da tempestade. Percebendo que ali não pode salvar nem sua melhor amiga nem a cidade, Max volta na janela de tempo onde ela tirou a foto que a premiou, e destroi a foto. Mas com a volta no tempo e a foto destruída, ela anulou a denúncia contra Jefferson, ficando presa novamente no abrigo, e ainda por cima tendo o seu diário e fotos destruídas por ele como queima de arquivos e evidências.
Prestes a receber uma overdose, David aparece no abrigo para salvá-la, que em contrapartida Max também salva a vida de David. Curioso como esse momento consegue dar um ar positivo a David, que durante todo o jogo tinha essa postura de valentão e bruto contra todos (menos Joyce). No final das contas, ele não estava impedindo a dupla de forma deliberada ou estava envolvido nesse esquema doentio, assim como elas, ele só queria chegar ao fundo da questão, mas foi esse jeito dele que o atrapalhou e impediu que chegasse às respostas muito cedo.
Com as fotos destruídas e a tempestade aumentando, Max vai atrás de Warren (o melhor geek dos games), que está com uma foto guardada tirada momentos antes dela entrar na festa do Clube Vortex. Apesar da cidade estar sendo destruída, ela consegue alcançá-lo, explicando para ele o poder dela e pegando a foto. Nesse momento é levantada a única hipótese sobre a Tempestade. Desde o primeiro momento do jogo até aqui, a Tempestade é um evento previsto por Max, que aos poucos vai mostrando a sua verdadeira natureza. No começo, parece uma ameaça imediata, visto que é a primeira coisa que é mostrada na história, mas conforme a história avança, Max se envolve em outras questões, como na relação dela com Chloe, o desaparecimento de Rachel Amber, mas nunca deixa de dar sinais em todos os episódios. A Tempestade inclusive poderia estar relacionada com o sumiço da Rachel, mas como foi mostrado anteriormente, não é o caso. Uma das certezas é que ela é uma anomalia climática, ou seja, impossível de acontecer devido a causas naturais, como posição geográfica da cidade ou fenômenos climáticos. Ela nunca é explicada formalmente, e talvez essa seja uma das graças e fascínios da história do jogo, por isso se tornou a fonte de discussões entre os jogadores, até o episódio final. Max, Chloe e Warren levantam a possibilidade da Tempestade ser uma consequência e reação do uso excessivo do poder de Max e em suas tentativas de salvar Chloe de ser morta, desde o seu encontro indireto no banheiro feminino no primeiro episódio, passando por Max tirar Chloe dos trilhos, indo até Max reverter o tempo para salvar Chloe de ser morta por Jefferson. É uma hipótese que é só elaborada no último episódio, e que praticamente é confirmada com os finais do jogo. Infelizmente nenhum personagem elabora uma outra hipótese ao longo do jogo, o que ao meu ver enfraquece o mistério acerca da Tempestade.
Com a foto de Warren, Max consegue voltar para o momento antes da festa, e pela primeira vez nesse episódio Max vê Chloe pessoalmente. Finalmente com Chloe e antes do pior acontecer, ela explica toda a situação a Chloe, que tem dificuldade de absorver tanta informação por estar lidando com o luto da perda de Rachel, o que é totalmente compreensível. Explicando toda a situação, de uma forma bem comovente, frente a uma pessoa muito cabeça quente, as duas buscam um lugar seguro. Mas não tem jeito. Nesse ponto da história, Max usou tanto o seu poder, muitas dessas vezes para salvar a amiga das mais diversas mortes, que Chloe finalmente aceita o seu destino, e entrega a foto que Max tirou, a pedindo para que a deixe morrer. Cabe a Max tomar uma decisão final que não pode ser revertida: sacrificar Chloe, e por consequência apagar da história todos os momentos que passaram juntas, mas anulando a ocorrência da Tempestade e impedindo a

destruição de Arcadia Bay; ou manter os acontecimentos intactos e Chloe viva, mas por consequência destruir toda a cidade de Arcadia Bay com todos os personagens que elas encontraram desde o começo.
O problema desses finais é que eles invalidam todas as escolhas tomadas durante todo o jogo. Salvou todo mundo e impediu a morte dos personagens queridos? Se você escolher sacrificar a cidade tudo isso é desfeito. Ou deixou todo mundo morrer? Não tem problema, sacrifique a Chloe e todo mundo sobrevive porque a Tempestade não acontece. Os acontecimentos são emocionantes, e até que bem executados, mas o problema é estrutural, porque para um jogo episódico que se vendeu a ideia de que “suas escolhas importam”, no fim das contas o que determina qual final o jogador terá se resume em uma única escolha presente ao final do último episódio, e não acúmulo de escolhas tomadas ao longo da temporada.

Conclusão

E esse foi Life is Strange, o jogo focado em contar uma história interessante, que mistura mistério, catástrofe e drama adolescente/jovem adulto de uma forma que funciona; possui mecânica bem feita que, ainda que pudesse quebrar de forma estrutural a narrativa do jogo, é bem implementada ao ponto de ser possível retroceder sem que prejudique o andamento ao mesmo tempo que não entrega todas as repercussões daquela decisão.
Porém, mesmo com uma qualidade gráfica mais simples, somada a uma bela direção de arte, o mal sincronismo labial pode prejudicar a imersão de alguns jogadores. E em termos narrativos, o jogo possui dois finais que podem anular todas as escolhas tomadas durante todo o jogo.
Apesar de falho, suas qualidades lhe proporcionaram uma boa recepção e um bom desempenho comercial, vendendo até 2017 3 milhões de cópias, tirando a Don’t Nod do vermelho, além de possibilitar o surgimento de uma franquia com vários jogos.
Hoje a percepção do jogo é um jogo atmosférico, com um ritmo lento e uma boa história. Mas na época, por eu jogar em forma episódica, as minhas expectativas com o jogo não foram atendidas, principalmente por conta da mentalidade de fã bitolado gerador de teorias muito mais profundas do que o jogo se propunha a ser. E essa mentalidade contemporânea que me fez largar jogos episódicos, para sempre.